

Unsur Pidana dalam Permainan Slot Online Ditinjau dari Tindak Pidana Perjudian di Indonesia

Tegar Bagus Yoga Tama¹, Hadi Mahmudi², Dika Yudanto³
Fakultas Hukum Universitas Islam Batik Surakarta
Email: ytama6321@gmail.com

ABSTRACT

Gambling is a form of social deviation in society that causes social problems. Gambling is also a social disease that is difficult to get rid of and always appears from time to time. This study aims to analyze gambling against slot games according to Law Number 11 of 2008 concerning Information and Electronic Transactions, namely Article 27 paragraph (2). This research is a normative legal research. Data collection techniques obtained from literature studies, documentation, using qualitative data analysis. The results of this study indicate that the regulation regarding the crime of online slot games is regulated in Law No. 11 of 2008 concerning Information and Electronic Transactions to be precise in Article 27 paragraph (2) and for the regulation of criminal acts it is regulated in Article 5 paragraph (2) of the Law No. 19 of 2016 concerning Atsa Changes to Law No. 11 of 2008 concerning Information and Electronic Transactions.

Keywords: *Elements of Crime, Online Slots, Crime, Gambling*

ABSTRAK

Perjudian adalah salah satu jenis penyimpangan sosial yang menyebabkan masalah di masyarakat. Penyakit masyarakat lainnya yang sulit diatasi dan selalu muncul secara berulang adalah perjudian. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis perjudian terhadap permainan Slot menurut Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yaitu Pasal 27 ayat (2). Jenis penelitian tersebut merupakan analisis yuridis normatif. Teknik pengumpulan data yang diperoleh dari studi kepustakaan, dokumentasi, dengan menggunakan analisis data secara kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengaturan tentang Tindak Pidana permainan slot online diatur dalam Undang-Undang No.11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik tepatnya Pasal 27 ayat (2) dan untuk pengaturan Tindak Pidananya diatur dalam Pasal 5 ayat (2) Undang-Undang No.19 Tahun 2016 tentang Perbuahan Atsa Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik tersebut.

Kata Kunci : *Unsur Pidana, Slot Online, Tindak Pidana, Perjudian*

PENDAHULUAN

Landasan hukum pidana Indonesia adalah hukum Napoleon, yang kemudian dikembangkan lebih lanjut oleh Staatsblaad 23 tahun 1847, yang juga dikenal sebagai Hukum Pidana atau disebut juga dengan Burgerlijk Wetboek voor Indonesia. KUHP, yang memuat banyak pasal yang mengatur hukum pidana di Indonesia, merupakan kitab undang-undang yang mengatur hukum di Indonesia. Hukum pidana adalah masalah yang sangat begitu kompleks. Perjudian adalah salah satu masalah kejahatan yang ada di masyarakat. Perjudian didefinisikan sebagai taruhan sejumlah uang di mana pemenangnya menerima uang taruhan, atau dengan kata lain tindakan mempertaruhkan nasib sebagai bentuk permainan kesempatan bagi mereka yang bermain. Ini juga mencakup semua jenis taruhan di mana petaruh

tidak secara langsung bersaing dalam permainan, seperti semua taruhan lainnya. Permasalahan perjudian dapat membahayakan masyarakat dan moralitas negara kita; singkatnya, kejahatan ini mengganggu ketertiban, kedamaian, dan keamanan masyarakat. Pengaruh terhadap anak-anak juga cukup kuat, dan mereka akan ikut serta dalam kegiatan perjudian yang mereka saksikan di lingkungan mereka. Hal ini akan berdampak buruk pada psikologi anak dan mengakibatkan kerugian finansial bagi orang yang melakukan kejahatan tersebut.

Pada zaman sekarang, semua orang ingin menyelesaikan segala sesuatu dengan cara yang praktis atau dengan cara yang mudah untuk dilakukan, termasuk berjudi. Hal ini disebabkan oleh adanya kondisi kehidupan yang cenderung lebih konsumtif, terutama jika dibandingkan dengan naiknya harga-harga kebutuhan pokok akibat tingkat inflasi ekonomi yang tidak stabil. Keinginan konsumen untuk menang dari kekalahan sebelumnya atau dari kemenangan sebelumnya untuk mendapatkan kemenangan yang lebih besar sehingga menimbulkan kegiatan perjudian yang dilakukan secara berulang-ulang. Di dunia saat ini, dimana internet dan teknologi semakin berkembang pesat, perjudian telah menjadi lebih mudah dilakukan dengan adanya teknologi internet. Terdapat beragam jenis perjudian, seperti perjudian angka, perjudian sabung ayam, perjudian permainan kartu, perjudian mesin slot, perjudian permainan olahraga, dan masih banyak lagi. Perjudian online adalah teknologi canggih yang sering digunakan di internet sebagai tempat untuk berjudi. Perjudian online adalah tindakan yang sangat tidak bermoral yang bertentangan dengan prinsip-prinsip agama, moralitas, dan hukum serta membahayakan kehidupan masyarakat, negara, dan negara, khususnya para pemuda saat ini. Perkembangan teknologi informasi, seperti komputer dan smartphone yang telah terkoneksi dengan internet, akan memberikan banyak manfaat bagi seluruh masyarakat. Kesejahteraan digunakan dalam semua aspek kehidupan, termasuk kebutuhan keluarga (individu), di samping pemerintahan, swasta, dan perusahaan. Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi (internet), keuntungan yang diperoleh dari berbagai kelebihannya akan menimbulkan berbagai dampak buruk, yang mengarah pada semakin banyaknya aktivitas kriminal dan menimbulkan kegelisahan masyarakat.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tidak dapat terlepas dari kemajuan internet, yang merupakan komponen penting dari kemajuan internet tersebut. Ada beberapa macam manfaat dari internet tersebut diantaranya:

1. Salah satu fitur internet yang paling sering digunakan adalah sebagai alat komunikasi. Semua pengguna internet kini bisa berinteraksi dengan orang lain secara online tanpa harus bertemu dengan mereka secara fisik.
2. Sebagai sarana untuk memindahkan data. Pengguna internet dari seluruh dunia dapat dengan cepat dan mudah bertukar informasi dengan menggunakan layanan atau fitur yang ditawarkan, seperti email dan www (world wide web).
3. Sebagai lokasi transaksi perdagangan elektronik dan pengembangan bisnis.

Dari sekian banyak kegunaan Internet, ada juga beberapa teknik yang dapat digunakan oleh seseorang untuk melakukan tindakan kriminal, yang biasa disebut dengan kejahatan dunia maya. Perjudian online adalah salah satu jenis kejahatan cybercrime, yang didefinisikan sebagai kejahatan yang menggunakan komputer sebagai medianya. Secara umum, kejahatan yang dilakukan secara online disebut sebagai kejahatan cybercrime. Kejahatan seperti ini lebih banyak menggunakan komputer dan internet sebagai alat atau sarana kejahatan.

Perkembangan teknologi internet yang semakin pesat pada saat ini, pertumbuhan internet dan industri perjudian online (perjudian internet) sangat

berkaitan erat. Dikarenakan dengan mudahnya segala bentuk permainan dapat diakses hanya dengan menggunakan internet, hal ini berhubungan langsung dengan peningkatan jumlah situs web perjudian. Ponsel dan komputer adalah dua instrumen yang sering digunakan dalam perjudian online, di mana ponsel harus digunakan untuk komunikasi dan PC untuk bekerja.

Perjudian berbasis internet adalah aktivitas yang menggunakan internet untuk bertaruh pada permainan dan terdapat beberapa situs web yang menawarkan layanan perjudian secara online. Pelaku menghasilkan lebih banyak uang dari aktivitas perjudian ini, karena dalam mengoperasikan perjudian online tidaklah memerlukan izin khusus.

Saat melakukan judi online, pemain harus melakukan transaksi deposit dengan jumlah tertentu melalui transfer bank, *Western Union*, gram mata uang, kartu kredit, dan wesel. Ini berarti bahwa untuk melakukan transaksi, penjudi harus mentransfer sejumlah uang tertentu ke pengelola situs web. Jumlah transfer akan dikreditkan ke akun penjudi online setelah penjudi mengirimkan sejumlah uang tertentu ke operator situs perjudian.

Perjudian online tidak sama dengan perjudian secara tradisional. Metode permainannya berbeda antara perjudian tradisional dan perjudian interne, perjudian tradisional bisa dilakukan di mana saja di dunia nyata, di depan umum atau sembunyi-sembunyi, sedangkan perjudian internet menggunakan media online. Apabila ingin bermain di slot online, maka sebaiknya mengunjungi situs web slot online yang diinginkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis termotivasi untuk melakukan penelitian mengenai berbagai peraturan perundang-undangan perjudian, khususnya yang berlaku pada permainan slot online. Adapun judul dari penelitian hukum yang penulis ambil adalah "Unsur-Unsur Pidana dalam Permainan Slot Online Ditinjau dari Tindak Pidana Perjudian di Indonesia".

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah normative dengan menggunakan deskriptif kualitatif. Dalam penelitian ini meneliti tentang unsur pidana dalam permainan slot online ditinjau dari tindak pidana perjudian di Indonesia. Teknik pengumpulan data melalui sumber data sekunder diperoleh dari dokumentasi dan studi kepustakaan antara lain peraturan perundang-undangan, jurnal, buku-buku, artikel. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini mengecek kembali data yang diperoleh, memilah milah data sesuai dengan fokus penelitian serta mengembangkan hasil studi kepustakaan, dan yang terakhir menarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peraturan yang berkaitan dengan judi online, yaitu Pasal 27 Ayat 2 UU No.11 Tahun 2008 mengenai Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), yang berlaku pada permainan mesin slot. Perjudian online tidak secara tegas diatur dalam KUHP. Tetapi secara umum, KUHP berfungsi sebagai pedoman dasar untuk mengatur tindak pidana perjudian internet.¹ Dalam Pasal 303 KUHP dan Pasal 303 bis KUHP, dijelaskan mengenai ancaman hukuman bagi pelaku permainan slot online. Berikut ini adalah bunyi Pasal 303 KUHP, yaitu:

Dipidana dengan pidana penjara selama-lamanya sepuluh tahun penjara atau dengan pidana denda setinggi-tingginya dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mempunyai hak untuk itu:

¹ Widodo, 2013, *Aspek Hukum Pidana Kejahatan Mayantara*, Yogyakarta: Asswaja Presindo, Hal 140.

- a. Tujuan dengan cara disengaja mendirikan ataupun menyediakan tempat bagi pertandingan perjudian dengan maksud untuk mencari nafkah, maupun secara langsung terlibat pada permainan semacam "judi".
 - b. Secara langsung membuka peluang untuk permainan judi bagi masyarakat luas atau secara aktif menggunakan kesempatan tersebut dengan tunduk pada suatu persyaratan atau penyelesaian suatu prosedur.
 - c. Memilih untuk melakukan bisnis di dunia perjudian sebagai mata pencaharian.
1. Jika pelaku kejahatan melakukan kejahatan ketika sedang menjalankan bisnisnya, maka bisa jadi bisnis tersebut akan dicabut.
 2. "Permainan judi" merupakan kegiatan perjudian di mana peluang untuk menang sebagian besar ditentukan oleh keberuntungan, dan juga oleh seberapa terlatih atau terampilnya pemain tersebut. Ini mencakup semua taruhan pada hasil perlombaan atau permainan lain yang tidak dilakukan para pemain yang ikut serta dalam perlombaan atau permainan tersebut.

Sedangkan Pasal 303 *bis* KUHP berbunyi sebagai berikut:

Diancam dengan hukuman penjara maksimal 4 (empat) tahun atau denda sebesar Rp 10.000.000,00 (sepuluh juta rupiah).

- a. Siapa pun yang berpartisipasi dalam peluang perjudian yang dibuat bertentangan dengan peraturan Pasal 303.
- b. Bagi siapapun yang terlibat dalam permainan judi yang dilakukan di tempat keramaian, di sepanjang tepi jalanan terbuka, atau di tempat yang dapat diakses oleh masyarakat umum tanpa terlebih dahulu mendapatkan persetujuan dari pihak yang berwenang.

Hukuman maksimum enam tahun penjara atau denda maksimum lima belas juta rupiah dapat dijatuhkan jika pada saat melakukan pelanggaran tersebut masih belum lewat 2 (dua) tahun terhitung saat pemidanaan atas pelanggaran tersebut dinyatakan menjadi tetap. Sesuai dengan pengertian mengenai pertanggungjawaban pidana di Indonesia, yakni sistem pertanggungjawaban pidana keikutsertaan dan sistem pertanggungjawaban pidana persekutuan.² Berdasarkan pasal-pasal yang menjelaskan mengenai perjudian didalam KUHP dikenal menggunakan 2 (dua) jenis pertanggungjawaban pidana, yaitu jenis pertanggungjawaban pidana perorangan dan keikutsertaan (*deelneming*) dan jenis pertanggungjawaban pidana korporasi. Definisi mengenai kata "barang siapa" dalam Pasal 303 dan 303 *bis* KUHP menunjukkan adanya penjelasan tentang unsur. Kata unsur "barang siapa" adalah komponen yang sangat penting dalam suatu penjelasan hukum. Orang pribadi atau korporasi yang memiliki hak, kehendak, atau bertindak dalam perbuatan hukum disebut sebagai subjek hukum.³

Menurut pasal ini, baik individu atau korporasi yang menjalankan kegiatan perjudian online maupun yang menawarkan fasilitas perjudian adalah subyek hukum. Sehingga, dimungkinkan melakukan tindakan hukum terhadap individu dan kelompok yang terlibat dalam perjudian online.

Tindak kejahatan judi dengan jelas diatur dalam Pasal 27 Ayat (2) UU ITE, yang menyatakan: "Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian."Kitab

² Marisa Tri Putranti, 2007, *Pertanggungjawaban Pidana dalam Tindak Pidana Pers Studi kasus Putusan Pengadilan Negeri Jakarta Selatan No.37/PID.B/2003/PN.JAK.SE*, Skripsi yang tidak diterbitkan, Malang: Universitas Brawijaya, Hal 38-44

³ Titik Triwulan Tutik, 2006, *Pengantar Ilmu Hukum*, Jakarta: Prestasi Pustaka, Hal 50.

Undang-Undang Hukum Pidana dan UU ITE sama-sama mengatur tindak pidana perjudian. Dalam pertanggungjawaban perjudian dapat diklasifikasikan menjadi 2 (dua) yaitu:

1. Pertanggung jawaban penuh yang terdiri dari *pleger, doen pleger, mede pleger, dan uitlokker*
2. Pertanggungjawaban sebagian yang terdiri dari *poging* (percobaan), *medeplichtigheid* (membantu melakukan).

Dalam melakukan perjudian terhadap permainan slot menurut perspektif hukum pidana dapat dijerat dengan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik maupun Pasal 303 Kitab Undang Undang Hukum Pidana (KUHP). Jika perjudian diselenggarakan secara online, pelaku perjudian dapat dijerat dengan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Bagi pihak yang menyelenggarakan permainan judi dapat dijerat dengan Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).

Perbuatan yang dianggap sebagai perjudian harus memenuhi 3 (tiga) tahap yaitu:

1. Pertandingan atau perlombaan;
2. Untung-Untungan; dan
3. Ada taruhan

Pasal 45 ayat (2) UU No.19 Tahun 2016 mengenai Informasi dan Transaksi Elektronik, yang berbunyi: “ Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang mempunyai kandungan unsur perjudian berdasarkan Pasal 27 ayat (2) akan mendapatkan hukuman maksimal 6 (enam) tahun penjara dan/atau dikenakan biaya maksimal Rp. 1.000.000.000.000,- (satu milyar rupiah). Ancaman pidana maksimal dalam UU ITE, yaitu 6 tahun, lebih ringan dibandingkan dengan ancaman pidana maksimal dalam KUHP, yaitu 10 tahun, apabila ditinjau dari sanksi yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Sementara itu, terkait dengan sanksi pidana denda yang diatur dalam Pasal 303 KHUP yaitu sebesar Rp25 juta, terdapat perbedaan antara UU ITE dan KUHP. Menurut Pasal 45 ayat (1) UU No. 11 Tahun 2000 mengenai Informasi dan Transaksi Elektronik, ancaman denda yang diberikan yaitu sebesar Rp 1 miliar.⁴ Hukum dan aturan lain, seperti Pasal 103 KUHP, yang secara jelas mengatur ketentuan pidana dapat digunakan untuk menerapkan penerapan sanksi pidana. KUHP dan UU No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian keduanya mengatur tentang perjudian.

KESIMPULAN

Hukuman pidana termasuk kedalam Pasal 303 dan 303 bis KUHP, terdapat pada game slot online. Jika pelaku melakukan pelanggaran terhadap Pasal 303 KUHP, maka dapat dijatuhi hukuman hingga 10 tahun penjara atau denda hingga Rp 25 juta. Jika pelaku terbukti melanggar Pasal 303 bis KUHP, maka pelaku akan dihukum hingga 4 tahun penjara atau denda hingga Rp 10 juta. Pihak-pihak yang dimintai pertanggungjawaban, akan diklasifikasikan menjadi 2 (dua) pertanggung jawaban, yaitu: Pertanggung jawaban penuh yang terdiri dari *pleger* (orang yang melakukan), *doen pleger* (orang yang menyuruh pelaku), *mede pleger* (orang yang

⁴ Christy Prisilia Canstansia Tuwo, Penerapan Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Lex Crime Vol. V, No.1, Januari 2016, Hal. 121-122

turut melakukan), dan uitlokker (orang yang membujuk); dan pertanggungjawaban sebagian yang terdiri dari poging (percobaan), medeplichtigheid (membantu melakukan). Denda sebesar Rp 1 miliar dikenakan atas pelanggaran Pasal 45 ayat 1 UU No. 11 Tahun 2000 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Perjudian telah diatur dalam KUHP dan UU No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian.

SARAN

Masyarakat seharusnya mentaati peraturan perundang undangan terutama pengaturan mengenai kejahatan tindak pidana perjudian online khususnya permainan slot. Untuk menanggulangi suatu perjudian online maka seharusnya pihak yang terkait memberikan sosialisasi mengenai Undang-Undang KUHP 303 dan Undang-Undang Nomor. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang khususnya mengenai tindak perjudian online atau permainan slot. Diberlakukannya hukuman yang berat terhadap para pelaku pelanggaran pidana ini dianggap penting untuk menimbulkan rasa takut bagi para pelaku atau pemain permainan slot online. Hukuman ini akan memberikan pertanggungjawaban atas tindak pidana yang dilakukan oleh para pelaku dalam permainan slot online.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal atau Artikel

- Budi, S. (2012). Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cybercrime), Jakarta: PT RajaGrafindo Persada. Hal 11.
- C, & Kansil, S. (2004). Pokok-Pokok Hukum Pidana. Jakarta; Pradnya Paramita. Hal 42 .
- Christy, P. (2016). Penerapan Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, *Lex Crime*. Vol. V, No.1. Hal 121-122.
- Marisa, T. (2007). Pertanggungjawaban Pidana dalam Tindak Pidana Pers Studi Kasus Putusan Pengadilan Negeri Jakarta Selatan No.37/PID.B/2003/PN.JAK,SE. *Skripsi yang tidak diterbitkan, Malang: Universitas Brawijaya* , Hal 38-44.
- Putllibang. (2004). Hukum dan Peradilan Mahkamah Agung RI. *Naskah Akademis Kejahatan Internet (Cybercrime)*, Hal 4.
- Putri, A. A. (2015). Kekuatan Pembuktian Transaksi Elektronik dalam Tindak Pidana Perjudian Online dari Perspektif Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Putusan Nomor 140/Pid.B/2013/PN.TB). *Jurnal Ilmu Hukum Universitas Jember, 1(1)*, Hal 2.
- R., S. (1983). Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Bogor: Politea. Hal 192.
- R., S. (1993). Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) serta Komentar-Komentar Lengkapnya Pasal demi Pasal, Boor: Politea. Hal 22.
- Roeslan, S. (n.d.). Pikiran-Pikiran Tentan Pertanggungjawaban Pidana, Cetakan Pertama, Jakarta, Ghalia Indonesia. Hal 33.
- Titik, T. (2006). *Pengantar Ilmu Hukum, Jakarta: Prestasi Pustaka*, Hal 50.
- Widodo. (2013). Aspek Hukum Pidana Kejahatan Mayantara, Yogyakarta: Asswaja Presindo. Hal 140.

Yusuf, H. (2022). Permainan Game Online Berbasis Perjudian dalam Perspektif Hukum Pidana . *Doktrina: Journal of Law*, 288-302.

Peraturan Perundang-Undangan

Pemerintah & Indonesia. (1974). Undang-Undang. No. 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian.

Pemerintah & Indonesia. (1981). Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penerbitan Perjudian.

Pemerintah & Indonesia. (2008). Undang-Undang. No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Pemerintah & Indonesia. (n.d.). Pasal 27 ayat (2). Tentang perjudian. Pemerintah & Indonesia. (n.d.). Pasal 303 bis

KUHP. Tentang Perjudian. Pemerintah & Indonesia. (n.d.). Pasal 303 KUHP. Tentang Perjudian.

Pemerintah & Indonesia. (n.d.). Pasal 5 Ayat 1. Undang-Undang Teknologi Informasi Elektronik (UU ITE) yang mengatur bahwa informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah.